Vor ewigen Zeiten gab es noch einen Kontinent, man nannte ihn

Atlantis

von Jens Kurreck und Thorsten Wallnig

Läuft auf
Apple II+, //e, //c und //gs !

Includes graphics routines from Penguin Software's Graphics Magician

****
* ATLANTIS *
****

Einführung und Anleitung

Willkommen auf dem sagenumwobenen Kontinent ATLANTIS. Vor unserer Zeitrechnung existierte hier eine hochentwickelte Kultur. Allerdings zürnen die Götter den Bewohnern und wollen diese aus Rache in den Wogen des unendlichen Ozeanes versenken. Deine Aufgabe ist es nun (wir hoffen Dich duzen zu dürfen, da dies der Computer auch tun wird), ATLANTIS vor der drohenden Katastrophe zu bewahren. Allerdings wird dies keine leichte Arbeit für Dich sein. Gelingt es Dir, so sind Dir Ruhm und Ehre gewiß. Schaffst du es nicht, dann wehe Dir ......

Damit Du nicht ganz unvorbereitet bist, geben wir Dir noch einige hilfreiche Tips :
Zum Starten des Programmes legt man die Vorderseite der Diskette (Aufkleber zeigt nach oben) in das Laufwerk und schaltet den Computer ein. Das Spiel erstreckt sich über beide Diskettenseiten, so daß die Diskette zeitweilig umgedreht werden muß. Der Computer fordert Dich an den entsprechenden Stellen dazu auf.
Die Eingaben dürfen aus maximal zwei Wörtern bestehen, von denen das erste im allgemeinen ein Objekt und das zweite ein Verb ist.
Beispiele hierfür sind

:NORDEN GEHEN (oder :N)	:UMSEHEN
:HUETTE UNTERSUCHEN	:GRABEN
:SKELETT NEHMEN	:RAUSGEHEN

Sollte eine Eingabe nicht akzeptiert werden, so ist es ratsam, andere Formulierungen zu versuchen, um zum Ziel zu gelangen. Durch Drücken der Taste (RETURN) lassen sich die möglichen Wege abfragen.
Deine Möglichkeiten sind fast uneingeschränkt, wobei allerdings nicht alle Eingaben an allen Orten möglich sind, falls sie dort nicht sinnvoll sind.
Sonderzeichen, Zahlen, Umlaute und Kleinbuchstaben werden vom Computer nicht akzeptiert. Mit der Taste (Pfeil nach links) kann man das letzte Zeichen löschen.
Es ist ratsam, den Spielstand zeitweilig abzuspeichern, was mit dem Befehl
:SPEICHERN
möglich ist. Mit Hilfe der Eingabe
:LADEN
kann man das unter der jeweiligen Zahl gespeicherte Spiel wieder aufrufen. Das Speichern ist nur auf der ATLANTIS - Diskette möglich. Zum Speichern und zum Laden muß nach Aufforderung die Vorderseite der Diskette eingelegt werden.
Seinen Besitz kann man mit den Befehlen
:BESITZ
:INVENTUR
:BESTAND
aufrufen.
Wir bitten Dich, die Kommentare des Computers nicht zu persönlich zu nehmen, auch wenn er manchmal recht flapsig reagiert (er ist schließlich auch nicht unfehlbar). Der Computer wird Dich nie anlügen, allerdings sagt er auch nicht immer alles, was er weiß.
Noch ein Hinweis: Ein scheinbar unwichtiger Ort muß dies nicht immer sein. Der Schein kann trügen ....

Solltest Du Verbesserungsvorschläge oder etwaige schwerwiegende Probleme haben, so kannst Du Dich direkt an uns wenden. Die Fragen sollten natürlich nicht den Lösungsweg betreffen.

Die Autoren

P.S. Dieses Programm ist nicht kopiergeschützt, da wir noch an das Gute im Menschen glauben. Solltest Du 'ATLANTIS' trotzdem weitergeben, so kann es sein, daß dies das letzte Produkt unserer geistigen Aktivität ist. Wer hat schon Lust, Programme für Raubkopierer zu schreiben ? Wir jedenfalls nicht !

Anhang:
Sämtliche Bilder des Spieles ATLANTIS mit Ausnahmen der beiden Titelgraphiken wurden mit Hiflfe des Graphiksystems 'THE GRAPHICS MAGICAN' der Firma Penguin Software (USA) erstellt[1]. Wir verwenden das Betriebssystem DOS 3.3, sowie das der Masterdiskette entnommene Hilfsprogramm 'Chain' der Firma Apple Computer, Inc. (USA).
Die Rechte des Programmes Atlantis sind ausschließlich den Autoren vorbehalten!
Für durch defekte Disketten bzw. Bedienungsfehler entstandene Schäden an der Hardware übernehmen wir keine Haftung.
Zuwiderhandlungen gegen das Urheberrecht der Bundesrepublik Deutschland werden strengstens geahndet und dementsprechend bestraft!

Unsere Kontaktadresse für den Notfall lautet

The Project
c/o
Jens Kurreck / Thorsten Wallnig
Hans-Böhm-Zeile 11
1000 Berlin 37
Bundesrepublik Deutschland

Bei Anfragen wird gebeten, einen frankierten Rückumschlag beizulegen.

Berlin - West im November 1985

1) Graphics routines from Penguin Software's Graphics Magician were written by Mark Pelczarski, Steven Meuse, David Lubar, and Chris Jochumson, and are copyrighted 1984 by Penguin Software, Inc. All rights reserved. Penguin Software is a trademark of Penguin Software, Inc. Graphics Magician is a registered trademark of Penguin Sortware, Inc.